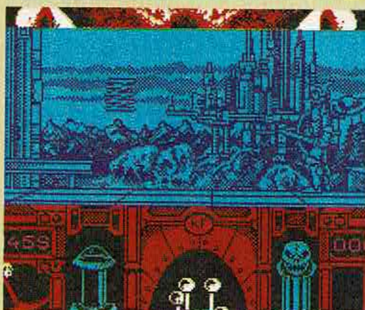
Ajudas preciosas

Por JOÃO CRUZ

De facto, se há algo mais importante para um complemento dos videojogos, ele tem a ver com as dicas (informações) que podemos obter acerca dos jogos em si. Um código de acesso, uma solução de um «puzzle», um poke, tudo isto contribui para mais fácil concluirmos as intrincadas aventuras que normalmente jogamos. Com isto, deixamo-vos hoje as colaborações de alguns dos nossos jovens leitores que nos remeteram um precioso lote de informações. Assim, começamos com as ajudas do Paulo Marta, da Rua do Dr. Alberto Lemos, 64 r/c, 4465 Ermesinde. Diz este nosso leitor: AFTEROIDS — teclar simultaneamente S,I,L,E; DEAD OR ALIVE — teclar C,H,E,A,T, para obter vidas infinitas; GAME OVER — código de acesso à segunda parte 18757; DELVIANTS — códigos de teleporte CEREBRUS, CUZZLOID, ELECTRIX, AURIUS, GAGARANI, EXCELSIOR, XANTHIUS, CIBERNIA, DEVIANTS, ZACARTONT, TROCDOR, DENZIENT, DIZZIDUS, VESTRONA, ASIMONOS, JABADORF; QUARTZ — depois de atingir o recorde, em vez do nosso nome, teclar Z,S,D,G,H,B e ficaremos com oito vidas e passamos ao nível seguinte: EMPIRE STRIKES BACK - fazer CAPS, Z,X,C,V para obter vidas infinitas; MOONSTRIKE — quando disser «PRESS ENTER TO CONTINUE» carregar em CHEAT MODE para obter 255 vidas; REX — código para a segunda parte 8880888793999409; REPTON — códigos A=SCREN ONE, B=ASP, C=CORCODILLE, D=EARTHMORN, E=SEASNAKE , F=ANEMONE, G=BASILSK, H=CEPHALOPOD, I=ANNELID, J=LEVIATHAN, K=OPHIDIAN, L=KING COBRA; PETER SHILTONS FOOTBALL — códigos B-3438, C-1468, D--2431, E-4816, G-6836, G-7868, H-8135, I-5165, J--3632, K-1662, L-2637, N-6533, O-7563, P-8235; CYBERNOID — teclar I,X,E,S; CYBERNOID II — teclar O,R,G,Y; NAVY MOVES — código de acesso à segunda parte 63723; BLACK BEARD — teclar simultaneamente A,S,D,F para obter vidas infinitas; ROAD RUNNER — teclar R,T,H,B simultaneamente, para obter vidas infinitas; EXOLON — teclar ZORBA ao definir as teclas e depois voltar a defini-las; XENON — para o jogo e teclar T,I,N,Y; 720 GRAUS - se tiver mais do que um skate, fazer piruetas, pois dá quase sempre 700 pontos e com oito sapatos andamos quase tão depressa como o cavaleiro; SUPER STUNTMAN — escrever BIG SCORE na tabela de recordes; PAPERBOY — se meter uma roda dentro do passeio e outra dentro, não seremos destruídos...

E por hoje ficamos só com as ajudas deste leitor. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



KNIGHT FORCE

Neste jogo tomamos o papel de um bravo guerreiro medieval que tem que viajar no tempo, por entre terras infestadas de inimigos, em busca das quatro peças que constituem um místico amuleto que, uma vez obtido, vai ajudar o nosso herói a enfrentar o terrível feiticeiro que mantém cativa a filha do rei. As quatro fases a percorrer são a pré-história, o mundo de hoje (em Nova Iorque), o mundo futurista infestado, de robots e, por último, o mundo místico de uma dimensão imaginária, envolta em magia. Graficamente este KNIGHT FORCE está bastante bem estruturado, com personagens bem detalhados e cenários desenhados em detalhe. A nível de jogabilidade e movimentos, este KNIGHT FORCE peca um pouco, mas sem descrédito para a sua razoável adictividade!

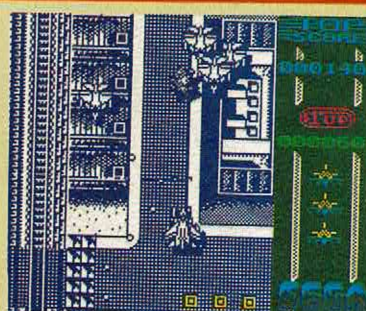
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48K: 12.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM JOGO AGRADÁVEL À VISTA!



DINASTY WARS

As dinastias orientais em conflito arrastam dezenas de bravos samurais numa complexidade de batalhas sangrentas em que os nossos heróis são obrigados a intervir, para pôr termo ao conflito que se arrasta há já bastante tempo. Podemos escolher um dos quatro heróis disponíveis no menu, tendo todos eles quase todas as mesmas características. Há ainda a possibilidade de termos a ajuda de um parceiro que escolherá outro herói, visto que o jogo tem a possibilidade de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo. Enfim, DINASTY WARS é um jogo envolvente de batalhas medievais, graficamente muito detalhado (o que por vezes se torna confuso) e monocromático. É uma conversão de um jogo original das máquinas e que nesta conversão está, no mínimo, razoável!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UMA CONVERSÃO RAZOÁVEL!



SONIC BOOM

Eis-nos perante mais uma conversão de um clássico das máquinas de jogos dedicadas. Trata-se de SONIC BOOM! Neste «shoot'em'up» controlamos um potente jacto que, inicialmente, equipado com um poder de fogo limitado, tem a possibilidade de recolher novas armas (em forma de outros pequenos jactos), para fazer justiça à palavra de ordem nestes jogos, ou seja, destruir tudo o que nos surgiu pela frente! Graficamente este jogo está bastante atractivo e possui uma adictiva jogabilidade, se bem que, por vezes, nos seja difícil distinguir os tiros dos nossos inimigos. No final de cada nível surgem uns «monstros mecânicos» que são inimigos de proporções e poder de fogo bastante maiores, aumentando pois a dificuldade para progredirmos de nível para nível!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
É SÓ DISPARAR!!!

TINTIN EN LA LUNA

FASE I

CHAVE: =fogo =extintor =bomba.

Na chuva de meteoritos deve-se apanhar o maior numero de bolas amarelas, pois estas dão energia. As bolas encarnadas servem para adequirir pontuação para se entrar na nave. Para mais informações contactar com [illegible] Dias / Rua da Escola Central 65, Avintes

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – KLAX	1 – JABATO	1 – RAINBOW ISLANDS
2 – PIPEMANIA	2 – CASTLE MASTER	2 – NINJA SPIRIT
3 – SLY SPY	3 – AVENTURA ORIGINAL	3 – KLAX
4 – DYNASTY WARS	4 – DARK SIDE	4 – HAMMERFIST
5 – RAINBOW ISLANDS	5 – JACK THE RIPPER	5 – BEACH VOLLEY

JUÍZES NACIONAIS



Jorge Miguel Coelho França
Rua Fonte de Contumil, 231 — R/c direito
4300 PORTO

CHASE HQ

Estamos perante a versão de um jogo para os computadores 48/128K. Conduzimos um potente carro de intersecção por entre as ruas movimentadas da cidade. Pertencemos a uma brigada especial da Polícia e temos de deter perigosos marginais. O nosso veículo possui «turbo», ajudando-nos a alcançar velocidade bastante elevada, só que é limitado. Os inimigos são feitos prisioneiros após múltiplos «choques» contra os veículos em que eles seguem na sua escapada... CHASE HQ é no mínimo cativante!

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 20.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: CARREGAR NO ACELERADOR!



Carlos Manuel Alves Costa Oliveira
Urbanização da Conceição, 2.° Bl. – Ent. 56, 3.° andar, n.° 82
4800 GUIMARÃES

THE UNTOUCHABLES

A acção deste jogo passa-se em Chicago, no ano de 1930. Tomamos o papel de Eliot Ness, um agente policial que tem como missão derrotar a mafia liderada por Al Capone. THE UNTOUCHABLES desenrola-se em seis fases: tiroteio no beco, o «raid» fronteiriço, o confronto na estação de caminhos-de-ferro, o assalto aos armazéns e o duelo entre Eliot Ness e Frank Nitti. No aspecto global este THE UNTOUCHABLES é um jogo a não perder e está repleto de acção, cativando o jogador por um bom par de horas!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 19.
SOM 1288K: 18.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: DERROTE A MAFIA!